

## Double Dice Masters

### Double Dice Masters, c'est quoi ?

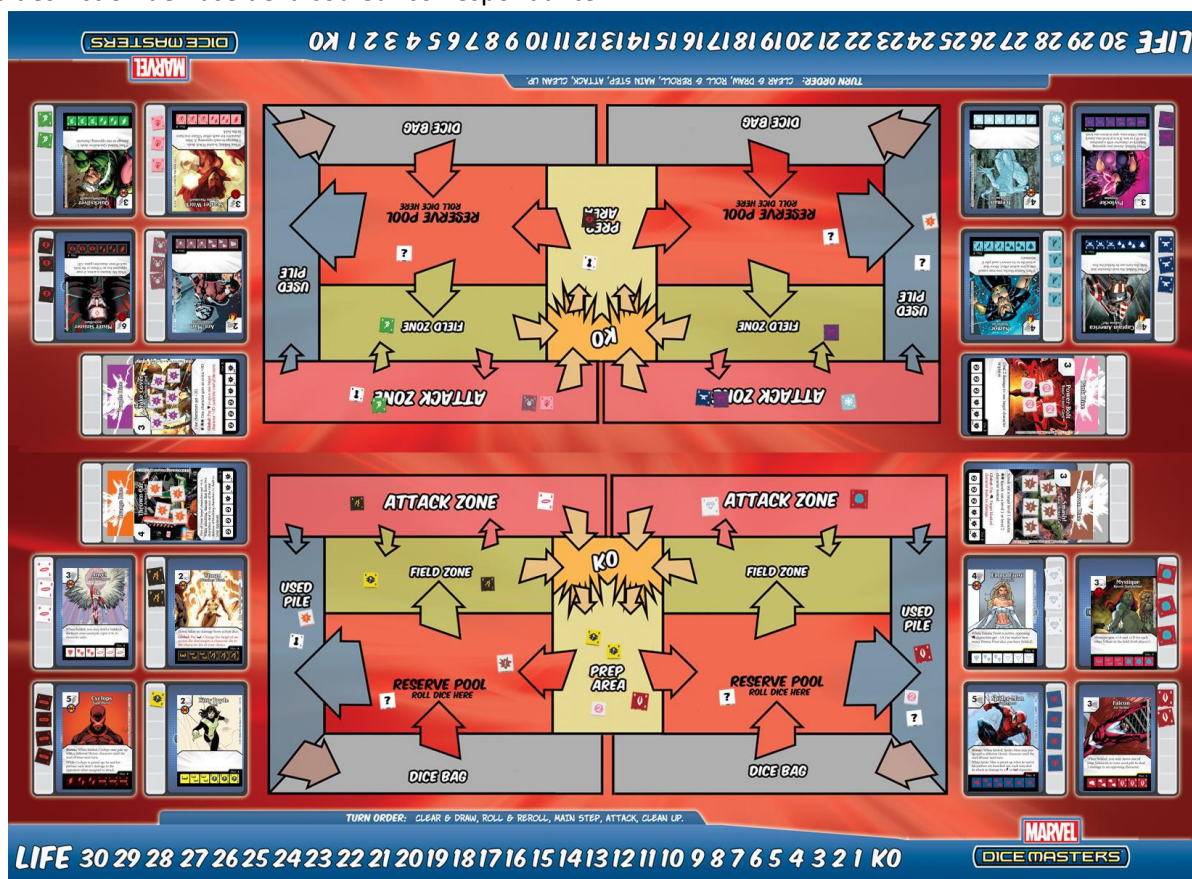
Double Dice Masters est un mode de jeu permettant de jouer à 2 contre 2 à Dice Masters. C'est une nouvelle expérience de jeu construit qui est proposée aux joueurs.

### Comment mettre en place une partie de Double Dice Masters ?

D'abord, constituez 2 équipes de 2 joueurs. Chacun des joueurs choisit 4 personnages ou cartes action, ainsi qu'une carte Action de Base. Ainsi, chaque équipe de 2 joueurs totalisera 8 cartes personnages et action, ainsi que 2 cartes Action de Base. Chaque équipe doit suivre les règles normales de construction d'équipe : elle ne peut pas posséder plus d'un exemplaire d'une même action ou d'un personnage donné, ni deux fois la même Action de Base. Chaque carte personnage ou action peut recevoir jusqu'à son maximum de dés autorisés, comme indiqué sur la carte en question (quel que soit le total de dés atteint pour l'ensemble de l'équipe). Le sac de chaque joueur est garni de 8 dés Acolyte pour débiter la partie.

Chaque équipe démarre la partie avec 30 points de vie. A aucun moment de la partie une équipe ne pourra dépasser ce total de départ.

Les coéquipiers s'assoient l'un à côté de l'autre, face à leurs 2 adversaires. Chaque joueur pose ses cartes personnage à l'extérieur de la zone de jeu. Chaque équipe place ses cartes Action de Base à un endroit accessible pour la totalité des joueurs (au-dessus des cartes personnage ou au centre de la table), en glissant sous chacune une carte de rappel de couleur, puis en rassemblant sur chacune les 6 dés Action de Base de la couleur correspondante.



### Déroulement de la partie

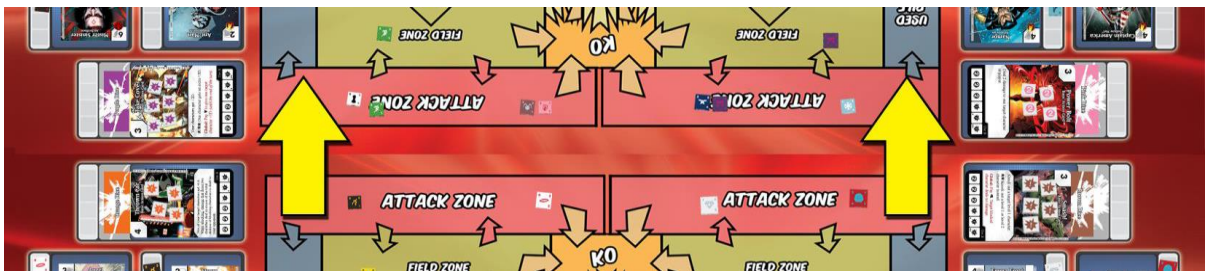
Déterminez quelle équipe joue en premier. Les deux membres d'une même équipe procèdent ensemble aux phases successives du tour. Ils rangent et piochent en même temps. Ils jettent et relancent les dés en même temps. Ils font des achats de dés et déploient leurs dés en même temps.

Ils procèdent également en même temps aux différentes étapes de la phase d'attaque. Dans l'équipe qui défend, les deux coéquipiers désignent en même temps les personnages qui bloquent. En cas de conflit de timing, comme dans une partie standard de Dice Masters où c'est le joueur actif qui décide de l'ordre de jeu, dans une partie en double, c'est l'équipe active qui décide de l'ordre de jeu. Les joueurs peuvent se concerter à tout moment avant de prendre une décision. Les joueurs doivent payer individuellement le coût d'achat ou de déploiement de leurs propres dés, en utilisant les dés qu'ils ont lancés personnellement. Ils n'ont pas le droit d'utiliser les énergies obtenues par leur coéquipier.

Un joueur n'a le droit d'attaquer que l'adversaire qui est directement face à lui. Un joueur n'a pas le droit d'envoyer un de ses personnages bloquer pour défendre son coéquipier.

Par contre, n'importe quel joueur peut utiliser toutes les Capacités Générales. De même, les effets des Capacités Générales et des capacités spécifiques des cartes peuvent prendre pour cible n'importe quel joueur.

Les effets qui s'appliquent normalement à tous vos personnages englobent également les personnages de votre coéquipier. Ainsi, l'effet de "Captain America : Sentinelle de la Liberté" fait gagner +2A à tous vos Acolytes et à tous les Acolytes de votre coéquipier. Les effets qui s'appliquent normalement à tous les dés de votre adversaire affectent l'ensemble de l'équipe adverse. C'est le cas par exemple de "Marvel Girl : Télékinésie" : "Quand Marvel Girl est déployée, abaissez d'un niveau tous les personnages adverses (*quand c'est possible*)." Les effets qui sont normalement dirigés contre un seul personnage, comme celui de "Spiderman : Tisseur de Toile", affectent uniquement le joueur qui défend face à ce personnage (de toute façon, son coéquipier n'est pas autorisé à utiliser ses personnages pour bloquer votre Spiderman).



### Acheter des dés

Les joueurs n'ont le droit d'acheter des dés que sur les 4 cartes qu'ils ont eux-mêmes choisies pour la partie et sur les cartes d'Action de Base. Un joueur n'a pas le droit d'acheter les dés de son coéquipier.

Un joueur n'a pas le droit d'acheter plus d'un dé de chaque Action de Base dans un même tour.

### La Zone de Préparation

Chaque équipe partage une Zone de Préparation commune, placée idéalement entre les deux coéquipiers. Leurs dés sont placés dans cette Zone de Préparation commune comme dans une partie normale. Quand vient le moment de lancer leurs dés, les coéquipiers se mettent d'accord pour savoir qui prend quels dés, en les répartissant comme ils le souhaitent. Cela signifie que des personnages peuvent migrer de la Zone de Déploiement d'un joueur vers celle de son coéquipier, puis être placés dans le sac de ce même coéquipier.

### Comment gagner ?

Une équipe remporte la partie dès que les points de vie de l'équipe adverse tombent à zéro.

© 2015 WizKids/NECA, LLC. Dice Masters et Wizkids sont des marques déposées de WizKids/NECA, LLC. Dice Masters, Dice Building Game et tous les logos correspondants sont des marques déposées de WizKids. Tous droits réservés.

© Marvel